Dossier pédagogique

Jeunesses Musicales de la Communauté française de Belgique



Quatre oreilles et un nez

Violoncelle et jonglerie pour un duo poétique à souhait

Belgique

© Mailis Snoeck

Claire Goldfarb et Pierre Nicolas Bourcier font naître un univers tantôt drôle, tantôt proche qui s'articule autour d'une musique originale au sein de laquelle Bach côtoie une écriture contemporaine, et d'une danse atypique mêlant jeux, balles, jongle et couleurs… Mots chantés, rythmés, traficotés… C'est l'heure de se laisser goûter.

Marceline adore jouer du violoncelle bien campée sur son trône magique qu'elle a baptisé l'espicultrice. Mais un jour, elle constate qu'il manque un morceau à l'espicultrice : elle ne peut plus jouer assise. Albert, son petit frère n'aime rien plus qu' aider sa sœur et l'embêter un peu aussi. Alors quand Marceline lui demande d'aller chercher la pièce manquante de l'espicultrice, il n'hésite pas ! Il enfile ses chaussures, sa veste et part à sa recherche muni d'une grande boîte. Au retour d'Albert des questions se posent : Albert a-t-il retrouvé la pièce ? La rendra-t-il à Marceline ? Marceline pourra-t-elle jouer du violoncelle sans l'espicultrice ? Réussiront-ils, ensemble, à réparer l'espicultrice, et ainsi écouter et jongler sur les merveilleux morceaux de musique que Marceline maîtrise ?

Dans ce spectacle, le violoncelle, les racines bien implantées et nourries par la tradition classique, exploite un langage unique. Il ouvre une porte pour le public qui découvre cet instrument et élargit les horizons de celui qui en apprécie déjà les différentes facettes. Le violoncelle tête en haut, tête en bas, illustre ce lien si particulier des frères et sœurs qui se chamaillent autant qu'ils s'aiment. Ces relations fondées sur la tendresse et le chaos génèrent également des modes de jeu nettement spécifiques sur le plan de la jonglerie.

Celle-ci est avant tout manipulation d'objets détournés par Albert, le petit frère, pour jouer. Albert n'est pas jongleur mais il fait systématiquement valser les objets qui lui appartiennent, à tel point que cela devient inhérent à son personnage. Les balles ne sont d'ailleurs que l'étape finale du jeu.

Le discours se base avant tout sur le sonore et le visuel ; les mots sont utilisés avec parcimonie sans pour autant être exclus. Ils se muent le plus souvent en mouvements, sons et couleurs et offrent une clarté dans la trame narrative. Quant à la scénographie, elle évoque une chambre d'enfants ou une salle de jeu -un espace à la taille des petits-, et se veut résolument ludique.

Claire Goldfarb : Violoncelle, voix, compositions
Pierre Nicolas Bourcier : Jongleur, comédien
Tania Malempré : Mise en scène

Les différents aspects du projet et l'adéquation au public visé

• La trame narrative

Elle est volontairement simple : Marceline ne peut plus jouer du violoncelle assise, sa grande chaise est cassée, il manque une pièce. Son frère est parti à sa recherche. Il est de retour. A-t-il ramené à Marceline ce qui lui manque ?

L'intérêt de cette trame est triple :

- Permettre à l'enfant de saisir aisément et rapidement l'enjeu de l'histoire ;
- Lui permettre de concentrer son attention sur d'autres registres que celui de la narration (son et images) ;
- Offrir plusieurs niveaux de lecture : concrète (le personnage doit s'asseoir pour jouer du violoncelle et assouvir ses désirs) et métaphorique (l'enfant doit trouver une assise pour grandir).

• Les personnages

Le duo frère et sœur offre une identification possible à un très large public. Garçons ou filles se retrouveront dans Marceline ou dans Albert. La plupart des enfants ont des frères et sœurs et vivent cette connivence proche de l'amitié.

D'autre part, Marceline et Albert ont des doudous, objets qu'ils ne quittent pas, qui les rassurent et les font grandir. Pour Marceline, c'est le violoncelle, pour Albert, ses balles.

• Les pratiques

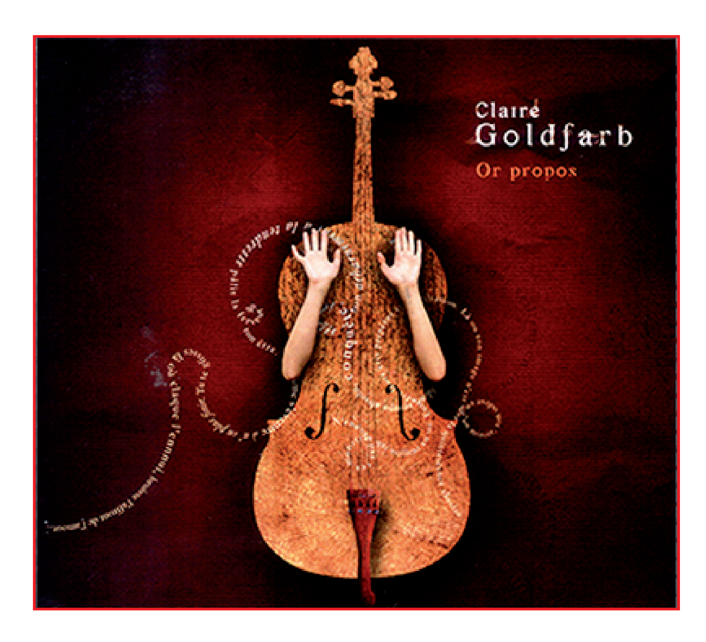
Dans cette pièce, jonglerie signifie «manipulation d'objets». Les attributs d'Albert (une boîte de violoncelle portée au dos, ses chaussures et sa veste) sont autant d'objets qu'il détourne pour jouer et jongler. Les balles ne sont que l'étape finale du jeu. Il ne s'agit donc nullement d'une démonstration virtuose mais d'un élément faisant partie intégrante du personnage d'Albert. Albert est jongleur sans se rendre compte qu'il jongle !

Les différentes disciplines abordées se caractérisent par leur fluidité et leur renforcement mutuel, les sons soutenant les mouvements et inversement. L'objectif a été de favoriser l'écoute et/ou la réception du mouvement, non pas d'éblouir ou de rendre inaccessible l'action sur scène. Enfin, l'ensemble de la pièce est réglé par une musicalité et un rythme enlevé qui s'apparentent aux jeux d'enfants.



• **La scénographie**
Conçue autour de deux appliques lumineuses et d'une sculpture féérique évoquant le trône des princesses et des reines, la scénographie rappelle une chambre d'enfants ou une salle de jeu- un espace à la taille des petits-, et se veut résolument ludique.

• **Verbal et non-verbal**
Les mots deviennent sons, mouvements et couleurs. En dialogues, ils créent des ressorts comiques. Mais le discours reste prioritairement ancré dans le sonore et le visuel.



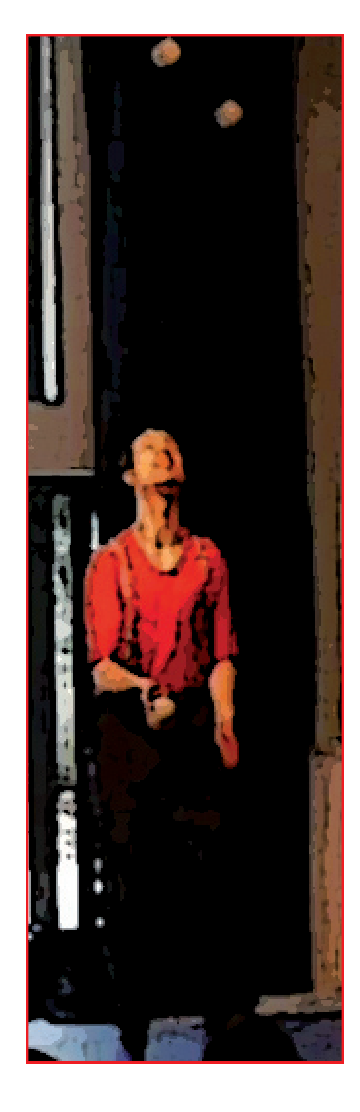
Pistes pédagogiques

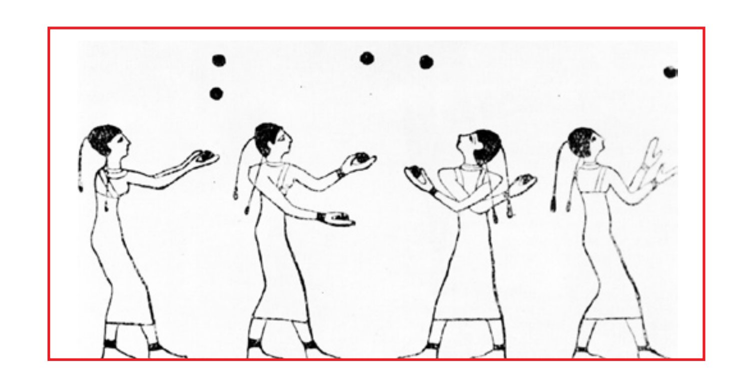
Afin que les jeunes spectateurs puissent pénétrer les univers musicaux présentés, en constante évolution, et ainsi goûter la rencontre artistique proposée, il est essentiel de leur fournir quelques clés. Une préparation adéquate décuplera les émotions et facilitera l'imprégnation musicale. De même, une exploitation judicieuse a posteriori favorisera la mise en commun des ressentis, des expériences et des savoirs. C'est pourquoi nous vous invitons à parcourir les pistes pédagogiques suivantes, à vous en inspirer, à les pratiquer, les développer, les enrichir... A l'issue du spectacle, les élèves et les enseignants qui le souhaitent ont la possibilité de poster un commentaire sur le site des Jeunesses Musicales, dans la rubrique «Témoignages» (via Présentation). Une sélection des messages y sera peu à peu insérée.

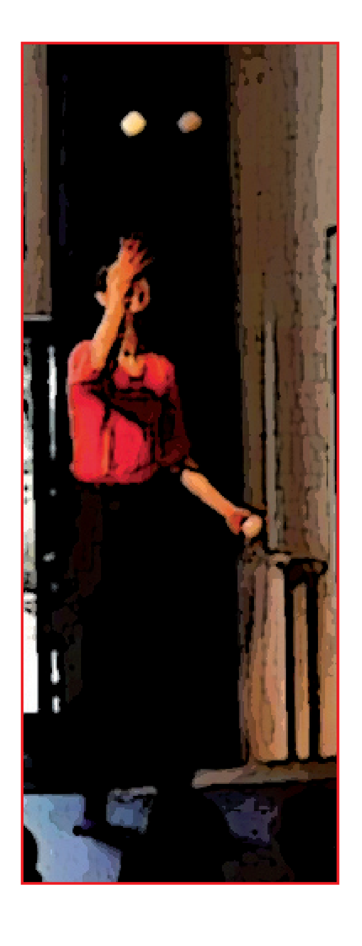
En lien avec la jonglerie :

• **Construire ses balles :**
Pour fabriquer une balle de jonglage, rien de plus simple. Il faut vous munir de ballons de baudruche, de riz, d'une petite cuillère et de ficelle.
1. Tout d'abord, il faut prendre un ballon et le remplir de riz au moyen de la cuillère, jusqu'à obtention d'une balle.
2. Ensuite, on attache l'extrémité du ballon avec de la ficelle. Une fois bien ficelée, on découpe les bouts de ficelles et du ballon restant.
3. Pour finir, on découpe une partie du ballon pour l'ouvrir, puis on l'utilise pour mettre par-dessus la balle. On coupe l'extrémité du ballon qui dépasse et on recommence cette étape avec un dernier ballon.
La balle est terminée !

• **Apprendre à jongler aux enfants :**
Etape 1 : Ne prenez qu'une seule balle pour vous entraîner aux lancers.
Erreur habituelle : la balle doit décrire une belle courbe de l'intérieur vers l'extérieur.
Etape 2 : Cette fois prenez 2 balles pour apprendre à lancer la seconde balle correctement juste avant la réception de la première. La trajectoire des balles doit former la lettre «M». Erreurs habituelles :
a) la première balle n'est pas lancée suffisamment vers l'extérieur.
b) une des balles n'est pas lancée suffisamment haut.
c) les mains doivent toujours rester au niveau de hanches. Ne pas attraper les balles au niveau des épaules. S'obliger à maintenir les coudes contre le corps devrait aider.
Etape 3 : Enchaînez le lancement des 3 balles et arrêtez. (Cela vous évitera le stress de devoir à tout prix continuer, et de les ramasser). Essayez ensuite petit à petit d'ajouter un lancer supplémentaire en terminant avec les balles dans les mains! (Vous «n'apprendrez» pas à tout laisser tomber et vous n'aurez pas mal au dos!)
Etape 4 (et finale!) : Jonglez à 3 balles ou repassez aux étapes précédentes...
Erreur habituelle : tout laisser tomber par terre...
Remarque : Ce «mode d'emploi» est tiré du site Internet www.multiloisirs.com qui propose des descriptions imagées et animées simples et claires permettant d'apprendre à jongler.







• **Improvisation jonglée**
Objectif : sentir et voir que tout mouvement conscient avec une balle en main peut devenir mouvement jonglé.
a) Improvisation seul
Avec une balle en main, écrire son prénom, tant de fois qu'on le souhaite, devant soi, sans bouger les pieds comme si on écrivait sur un tableau. Variante : on peut choisir un autre mot que son prénom.
b) Improvisation en groupe
Tous les jongleurs se placent dans l'espace. Chacun choisi un mot qu'il va écrire avec sa balle, autant fois qu'il le souhaite, dans tout l'espace, en se déplaçant. Un premier jongleur commence et choisi un autre jongleur qu'il devra aller toucher une fois son écriture terminée. Il s'arrête et c'est au tour du jongleur touché. Ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les jongleurs aient participé. A la fin, dans l'ordre des jongleurs, chacun donne le mot qu'il a jonglé pour obtenir la phrase de l'improvisation.

• **Improvisation en musique**
Proposer à un ou plusieurs enfants d'improviser une petite prestation avec une balle sur le rythme d'une musique quelconque. Le but étant plus de prendre conscience du rythme d'une musique et de la difficulté d'adapter ses mouvements à ce même rythme que d'obtenir une prestation artistique particulièrement soignée.

• **Lecture d'un conte sur la jonglerie**
Par exemple «Le jongleur de Notre-Dame», disponible sur Internet.

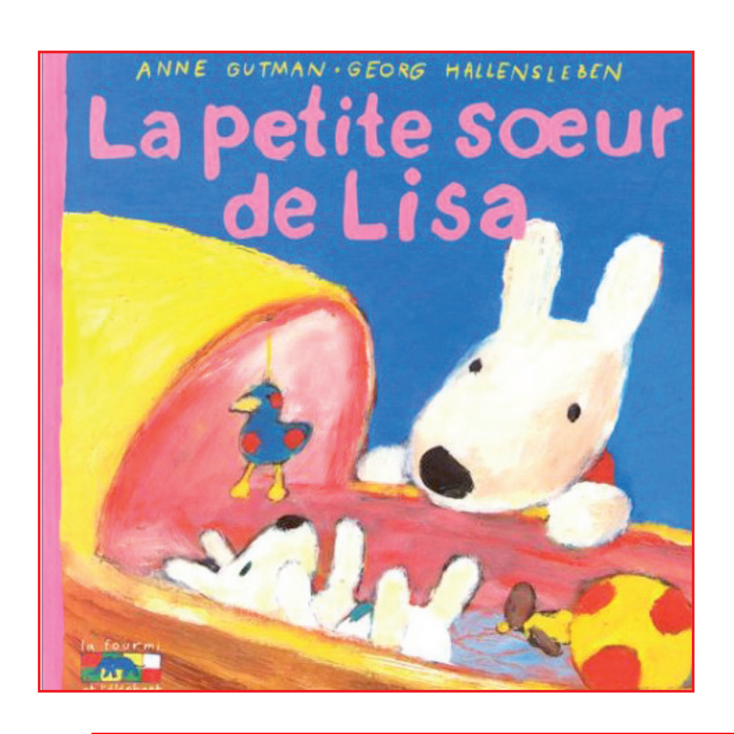
En lien avec la thématique de la fratrie

Lecture en classe d'ouvrages traitant des relations entre frères et sœurs :

- «La petite sœur de Lisa»- Anne Gutman et Georg Hallensleben- 2001 ;
- «Tchoupi a une petite sœur»- Thierry Courtin ;
- «Je viens d'avoir un petit frère» - Béatrice Richet et Jean Morin ;
- «Frères et sœurs, meilleurs ennemis pour la vie» - Robert W. Alley- 2008 ;
- «Mon petit frère» - Hideko Takahashi- 2004.

Etc.

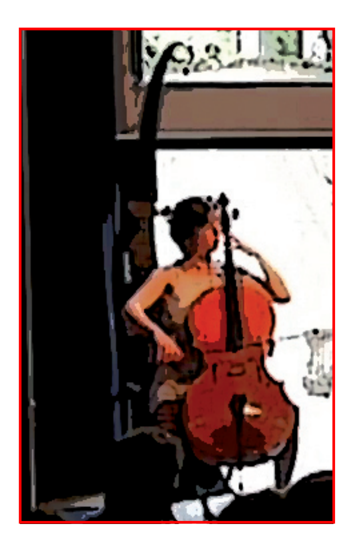




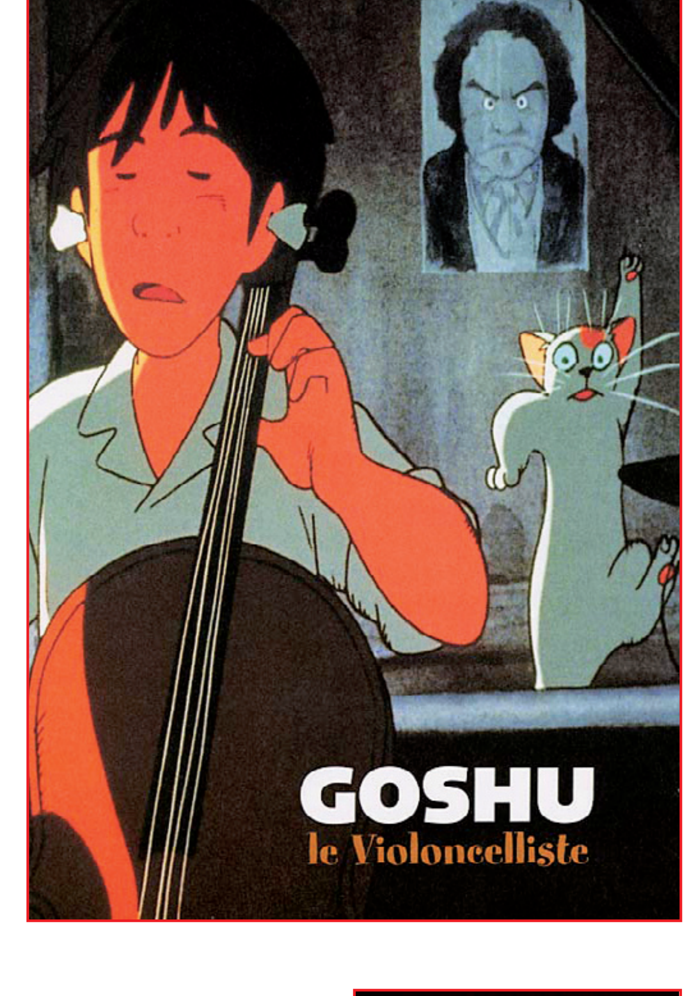
En lien avec le violoncelle :
- Observer un violoncelle (en vrai ou en photo), décrire ce que l'on voit (sans que l'adulte n'induise les termes techniques dans un premier temps), trouver la bouche, la tête, les oreilles, la jambe, les moustaches, le cou du violoncelle. Puis comparer avec les termes techniques (éclisses etc.)
- Réaliser une peinture- fresque collective du violoncelle (un groupe par partie de l'instrument)



Le violoncelle © www.heleneduffau.unblog.net



- Ecouter les yeux fermés couchés sur le dos un extrait d'une des suites pour violoncelle de J.S. Bach puis décrire ensemble la qualité (calme, sautillant, triste, gai, sombre, lumineux…). Ne pas censurer les réponses, c'est l'espace imaginaire de chacun… quelque chose de gai pour l'un peut avoir des résonnances tristes pour un autre etc. pour certains il s'agira peut-être d'images, de lieux, de situations ou d'histoires,…
- Danser sur une de ces suites de Bach en dansant la sensation qu'on a définie. (On peut ajouter des arrêts musicaux où la consigne est de figer le mouvement et garder une statue jusqu' au retour de la musique)
- Préciser la danse avec certaines parties du corps, préciser la statue (la prochaine sera par ex. les mains en l'air, ou un pied en l'air ou une main sur le genou d'un copain…)
- Ecouter différents style de musique avec le même instrument : par ex.
classique : les suites de Bach pour violoncelle seul ; les sonates pour violoncelle et piano de Beethoven ; …
romantique : concerto de Dvorak pour violoncelle et orchestre; concerto de Elgar pour violoncelle et orchestre ; …
contemporain : la sonate pour violoncelle seul de Kodaly ou «Quatre récitations» d'Aperghis ou «Or propos» de Claire Goldfarb (chez homerecords.be ou en médiathèque ou à la Fnac !)
- Visionnement en classe du dessin animé «Goshu le violoncelliste» du réalisateur japonais Isao Takahata- 1981 : Goshu l'apprenti violoncelliste aimerait beaucoup égaler son modèle, Ludwig van Beethoven. Mais en dépit de sa persévérance, ses progrès ne sont pas fulgurants. Heureusement, un petit groupe d'animaux va discrètement inculquer à Goshu certaines vertus qui lui font défaut, afin de le préparer à affronter le public…

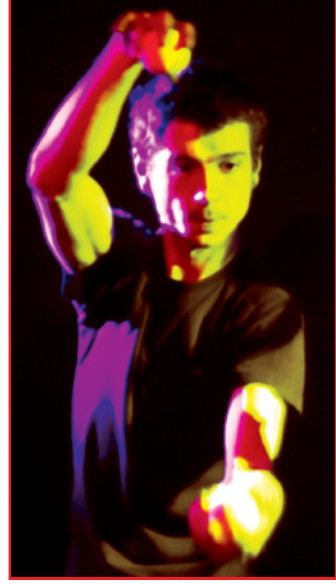


Pistes et questions :

- Regarder l'affiche, décrire les personnages ;
- Réaliser une nouvelle affiche du film par la technique du collage en tenant compte des personnages, animaux et instruments de musique ;
- Etablir le caractère des personnages en établissant une sorte de lexique du comportement, des sentiments ;
- Comparer les méthodes des animaux pour faire «travailler» Goshu ;
- Imaginer un personnage qui devienne «champion» grâce à des animaux (dans le
sport, les arts, autres...) ;
- Etablir une «carte d'identité» de J.S. Bach ou de L.V. Beethoven

Liens Internet

www.murmuresetchocolats.com



Pierre Nicolas Bourcier © Nollo

Jeunesses Musicales de la Communauté française de Belgique

Palais des Beaux-Arts
Rue Ravenstein, 23
1000 Bruxelles
T +32 2 507 85 40
E info@jeunessesmusicales.be
www.jeunessesmusicales.be





BRABANT-WALLON
Rue Albert Croÿ, 2
1330 Rixensart
T 02 653 36 11
E jmbw@jeunessesmusicales.be

CHARLEROI-METROPOLE
Rue de la Garenne, 16
6000 Charleroi
T 071 70 23 12
E jmch@jeunessesmusicales.be

LIÈGE
Rue des Mineurs, 17
4000 Liège
T 04 223 66 74
E jmlg@jeunessesmusicales.be

MONS-BORINAGE
Chaussée de Maubeuge, 430
7022 Hyon
T 065 31 76 07
E jmm@jeunessesmusicales.be

BRUXELLES
Rue Ravenstein 23
1000 Bruxelles
T 02 507 83 31
E info@jeunessesmusicales-bxl.be

HAINAUT OCCIDENTAL
Rue des Déportés, 8
7740 Pecq
T 069 35 43 28
E jmho@jeunessesmusicales.be

LUXEMBOURG BELGE
Rue Camille Joset, 24
6730 Rossignol
T 063 41 22 81
E jmlb@jeunessesmusicales.be

NAMUR
Avenue Reine Astrid, 22
5000 Namur
T 081 74 63 53
E jmn@jeunessesmusicales.be